

ВНУТРЕННИЙ ПЛАН ДЕЙСТВИЙ

Внутренний план действий (ВПД), или просто способность выполнять действия в уме, является одной из универсальных характеристик человеческого сознания и представляет собой ключевое условие для развития интеллекта (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, Я.А. Пономарев). С точки зрения классификации психических явлений, ВПД не относится ни к одному из традиционно выделяемых психических процессов, а представляет собой нерасторжимое единство, сплав внимания, мышления, воображения и памяти.

Описанные игры направлены на формирование такого аспекта ВПД, как способность выполнять действия по алгоритму, со знаковым (цифровым и словесным) материалом: дается материал, состоящий из ряда элементов (связанных или не связанных друг с другом), и алгоритм перестановок или иных преобразований этих исходных элементов; в итоге необходимо получить некоторый новый результат, продукт, выполняя все эти преобразования в уме, и в конце назвать его. Все игры следует выполнять именно в уме, т.е. без всяких внешних предметных действий и даже без зрительных опор на исходный материал. Сложность выполняемых заданий должна постепенно увеличиваться таким образом, чтобы для ребенка постоянно чередовались этап легкого, почти автоматического выполнения заданий с этапом трудных, напряженных, находящихся на грани возможного заданий; впоследствии эта трудность в процессе многократных тренировок и анализа ошибок устраняется, действия становятся легкими, но после этого вводятся задания повышенной сложности, и все начинается сначала. Чередование заданий, осуществляющихся то «весело», то «на пределе», придает занятиям особый эмоциональный и мотивационный заряд за счет того, что ребенок имеет возможность поочередно то наслаждаться легкой и успешной игрой своего интеллекта, то напряженно преодолевать возникающие интеллектуальные трудности, чтобы снова поскорее добиться желанной и уже испытанной им легкости.

ИГРЫ С ЦИФРАМИ

Называние цифр в обратном порядке.

Зачитывается ряд из трех, четырех или пяти цифр, например, 8, 6, 5, 2. В ответ надо назвать эти же цифры, но в обратном порядке: 2, 5, 6, 8. В других вариантах этой игры можно зачитывать не отдельные цифры, а четырех - пятизначные количественные или порядковые числительные, обозначающие, например, число яблок на дереве или число жителей затерянного в океане острова, или год какого-либо исторического события, а игроки в ответ должны назвать числительные, «обратные» по отношению к заданным, например, 6179 яблок → 9716 яблок; 1978-й год → 8791-й год. Для повышения игровой мотивации детей можно представить ребенку, что все эти события в фантастической стране под названием Наоборотия.

Называние чисел, увеличенных или уменьшенных на несколько единиц. Зачитывается ряд из трех-шести цифр, например: 3756. В ответ надо назвать другие цифры - на 1 (или на 2) большие (или меньшие): 4867 (или 5978, или 2645). Аналогично предыдущей игре, такие преобразования можно делать и с количественными и порядковыми числительными (2563-й год-3674-й год) и представлять, что все это разыгрывается в стране с названием «На-единицу-большая» или каким-либо подобным.

Называние чисел, недостающих до десятка.

Зачитывается ряд цифр, например: 3942. В ответ вместо каждой из заданных цифр следует назвать другую - ту, которая обозначает недостающее до десятка число. Так, вместо 3 называется 7, поскольку $3 + 7 = 10$, вместо 9 - 1, поскольку $9 + 1 = 10$, и в итоге получается: 7168. Такие же трансформации выполняются и с числительными и при желании обставляются сказочными сюжетами.

Устный счет с заданным отклонением.

Используются любые традиционные задания на устный счет (на сложение, вычитание, умножение, деление), но вместо правильного ответа надо давать ответ, отклоняющийся от него на какое-либо заранее оговоренное число, например, больше на 7 (или меньше на 12). Тогда: $17 + 21 = 38$,

но надо ответить 45 (так как $38 + 7 = 45$) или 26 (т. е. $38 - 12$). Можно представить, что в некоторой фантастической стране все результаты арифметических вычислений искажены на эту заданную величину, и задача игроков - овладеть этой особой арифметикой.

Расположение цифр в возрастающем или убывающем порядке. Например, вместо заданного ряда 72685 следует назвать 25678 (или 87652); вместо 2746-го года → 2467-й год (или 7642-й). Можно представить, что злой волшебник нарушил порядок цифр, и задача игроков - быстро его восстановить.

ИГРЫ СО СЛОВАМИ

Чтение слов наоборот по буквам. Заданное слово (сперва из трех, затем из четырех, пяти, шести и т. д. букв) следует прочитать по буквам в обратном порядке, справа налево, например, работа → атобар. Для повышения игровой мотивации можно сказать ребенку, что это особый иностранный язык, употребляемый в сказочной стране Зазеркалье или Наоборотия ее жителями - наоборотями или перевертышами, или в мирах, где ход времени противоположен нашему: время течет из будущего в прошлое, поэтому звуки, произносимые у нас первыми, на этом языке оказываются последними.

Чтение слов и фраз наоборот по слогам. Эта игра подобна двум предыдущим, но в ней разбиение слов проводится не по буквам, а по слогам. Например, фраза «высокое дерево» превращается в этом случае в «во-ре-де е-ко-со-вы».

Чтение рядов слов наоборот. Зачитывается ряд из трех-пяти слов, не связанных друг с другом по смыслу и по звучанию, например: почта, лес, огурец, медаль. В ответ надо назвать их в строго обратном порядке: медаль, огурец, лес, почта.

Чтение предложений наоборот. Прочитывается недлинное предложение (из четырех - семи слов), например: «Никто, кроме тебя, этого не сделает». В ответ надо назвать все слова, входящие в это предложение, в обратном порядке: «Сделает не этого тебя кроме никто». По договоренности можно выделять хлопками

запятые и другие разделительные знаки, имеющиеся в предложении.

Чтение слов через букву. Заданное слово, например: сладость надо прочитать так, чтобы в нем звучали лишь первая, третья, пятая и т. д. буквы, игнорируя вторую, четвертую и т. д., в нашем случае должно прозвучать: с а о т. В более сложном варианте игры следует прочитывать длинные слова через две буквы на третью, например: математика - мета.

Составление слов из букв заданного слова. Буквы заданного слова, например, «работа», используются как «строительный материал» для создания новых слов, состоящих только из этих букв: рота, брат, бар, табор и др., причем все это совершается только в уме. В более сложном варианте игры можно разрешать использовать дополнительно еще какую-либо букву (например, Н) и запрещать использовать одну из букв заданного слова (например, О); в этом случае можно образовывать, например, слова: рана, набат, баран, но нельзя называть слова: нора, бор, и др.

Продолжение слова по заданному началу. Называются первые две-три буквы слова (например, ба...), нужно продолжить это слово, причем найти несколько различных вариантов. При этом можно задавать количество букв искомого слова (например, пять) и вводить запрет на употребление двух - трех букв (например, Н и О).

Опыт применения описанных игр показывает, что они обеспечивают не только заметное развитие ВПД, но и высокий уровень ориентировки в цифровом и словесном материале (понимание разрядов числа, автоматизированность арифметических действий, владение орфографическими, грамматическими и синтаксическими знаниями, умениями и навыками и т.д.), а также повышение интереса к умственной работе и учебе.

Государственное бюджетное учреждение
Республики Хакасия

Центр психолого-педагогической,
медицинской и социальной помощи
«Радость»



ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНУТРЕННЕГО ПЛАНА ДЕЙСТВИЙ ШКОЛЬНИКОВ

Наш адрес:
Республика Хакасия
г. Абакан, ул. Белоярская, 60 литера А
тел./факс: 8 (390-2) 35-85-52
часы работы: пн-пт с 8:30 до 17:30
(перерыв с 12:00 до 13:00)
Сайт: www.zentr-radost.ucoz.ru
e-mail: RGOY-zhentr@yandex.ru

(рекомендации для специалистов и
родителей)

Абакан